

ジョジョスタンドクイズ 全30問

Q1. 第3部の主人公・空条承太郎のスタンドの名前は？

- ① スター・ダイヤモンド
- ② スター・プラチナ
- ③ スター・マーメイド

ヒント:「星」と貴金属の名前が組み合わさっています。

答え:② スター・プラチナ タロット「星」に対応する近距離パワー型のスタンド。

Q2. 「スタンド」は漢字でどう書く？

- ① 幽波紋
- ② 幽霊拳
- ③ 波動体

ヒント:第1部・第2部の必殺技の名前が入っています。

答え:① 幽波紋 「幽波紋」と書いてスタンド。波紋を受け継いだ造語。

Q3. スタンドが本格的に登場したのは第何部から？

- ① 第1部
- ② 第2部
- ③ 第3部

ヒント:主人公たちがエジプトを目指して旅をする物語です。

答え:③ 第3部 第3部から。第1部・第2部の戦いの軸は「波紋」。

Q4. DI0のスタンド「ザ・ワールド」の能力は？

- ① 時を止める
- ② 時を巻き戻す
- ③ 時を早送りする

ヒント:DI0の代名詞といえる、あのセリフを思い出して。

答え:① 時を止める 止まった時の中でDI0だけが自由に動ける。

Q5. 第4部の主人公・東方仗助のスタンド「クレイジー・ダイヤモンド」の能力は？

- ① 何でも粉々に壊す
- ② 壊れたものを直す
- ③ ダイヤのように硬くなる

ヒント:壊すのではなく、その逆のはたらきです。

答え:② 壊れたものを直す 触れたものを直せるが、自分自身だけは治せない。

Q6. 第5部の主人公・ジョルノ・ジョバァーナのスタンドの名前は？

- ① シルバー・エクスペリエンス
- ② ゴールド・ウィンド
- ③ ゴールド・エクスペリエンス

ヒント:「黄金」の名を持つスタンドです。

答え:③ ゴールド・エクスペリエンス 物に生命を与える能力。終盤にはさらに進化する。

Q7. 「スタンド」という呼び名を最初に名づけた人物は？

- ① モハメド・アヴドゥル
- ② ジョセフ・ジョースター
- ③ 花京院典明

ヒント:炎のスタンドを操る、旅の頼れる案内役です。

答え:① モハメド・アヴドゥル 「そばに立つ像」という意味からアヴドゥルが命名。

Q8. 人にスタンド能力を目覚めさせるアイテムは？

- ① スタンドの石仮面
- ② スタンドの矢
- ③ スタンドの指輪

ヒント:弓とセットで使われる、とがった道具です。

答え:② スタンドの矢 矢に射抜かれて生き残った者がスタンドに目覚める。

Q9. 第6部の主人公・空条徐倫のスタンド「ストーン・フリー」の能力は？

- ① 体が石のように硬くなる
- ② 体が水に変わる
- ③ 体が糸のようにほどける

ヒント:名前は「石」ですが、扱うのは細くて長いものです。

答え:③ 体が糸のようにほどける 自分の体を糸状にほどいて自在に操る。

Q10. 第4部の漫画家・岸辺露伴のスタンド「ヘブンズ・ドアー」の能力は？

- ① 相手を本にして読み書きする
- ② どこでも扉を作る
- ③ 相手を天国に送る

ヒント:露伴の職業と深く関係しています。

答え:① 相手を本にして読み書きする 相手を本に変えて過去を読み、命令を書き込める。

Q11. ブローノ・ブチャラティのスタンド「スティッキィ・フィンガーズ」が作り出すものは？

- ① ボタン
- ② 結び目
- ③ ジッパー

ヒント:服にも、壁にも、人の体にも付けられます。

答え:③ ジッパー 殴った場所にジッパーを作り、開閉して移動できる。

Q12. グイード・ミスタのスタンド「セックス・ピストルズ」で欠番になっている番号は？

- ① No.3
- ② No.4
- ③ No.5

ヒント:ミスタが極端に嫌っている数字です。

答え:② No.4 ミスタが「4」を嫌うためNo.4は存在しない。

Q13. 吉良吉影のスタンド「キラークイーン」の能力は？

- ① 触れたものを爆弾に変える
- ② 触れたものを凍らせる
- ③ 触れたものを消しゴムで消す

ヒント:「静かに暮らしたい」男の、静かではない能力です。

答え:① 触れたものを爆弾に変える 触れたものを爆弾に変え、好きなときに起爆できる。

Q14. 広瀬康一のスタンド「エコーズ」ACT3の能力は？

- ① 対象を羽のように軽くする
- ② 対象をものすごく重くする
- ③ 対象の音を消す

ヒント:「3」の文字を押しつけられた相手は動けなくなります。

答え:② 対象をものすごく重くする 対象を重くして動きを封じる。ACTごとに能力が変わる。

Q15. 第5部のボス・ディアボロのスタンド「キング・クリムゾン」の能力は？

- ① 時を止める
- ② 時を巻き戻す
- ③ 時を消し飛ばす

ヒント:「止める」でも「戻す」でもなく、結果だけが残ります。

答え:③ 時を消し飛ばす 一定時間を消し飛ばし、その間の攻撃を回避する。

Q16. スタンドの能力を示すパラメータは全部で何項目？

- ① 4項目
- ② 6項目
- ③ 8項目

ヒント:破壊力・スピード・射程距離…あと3つあります。

答え:② 6項目 破壊力・スピード・射程距離・持続力・精密動作性・成長性。

Q17. 一般に、射程距離がとても長いスタンドに見られる傾向は？

- ① パワーや精密さが落ちやすい
- ② パワーも精密さも一気に上がる
- ③ 持続力がゼロになる

ヒント:何かが得意なら、何かが苦手になるものです。

答え:① パワーや精密さが落ちやすい 遠距離型はパワー控えめ、近距離型はその逆になりやすい。

Q18. スタンドが攻撃を受けると、本体はどうなる？

- ① 本体はまったくの無傷
- ② 本体がどんどん強くなる
- ③ 本体にもダメージが返る

ヒント:スタンドと本体は運命共同体です。

答え:③ 本体にもダメージが返る スタンドが受けた傷は本体にも返る。

Q19. イギーのスタンド「ザ・フル」が自在に操るものは？

- ① 砂
- ② 水
- ③ 風

ヒント:舞台はエジプト。足元にたくさんあります。

答え:① 砂 砂を集めて姿を変え、乗り物にもなる。

Q20. ジャン=ピエール・ポルナレフのスタンド「シルバーチャリオッツ」の主な武器は？

- ① 細身の剣
- ② 銀のムチ
- ③ 大きな盾

ヒント:フェンシングの試合を思い浮かべてみてください。

答え:① 細身の剣 剣の高速連続突きが持ち味。鎧を脱ぐとさらに速い。

Q21. 多くのスタンド名の元ネタになっているものは？

- ① 世界の川の名前
- ② 洋楽のバンド名や曲名
- ③ 世界の高級料理の名前

ヒント:作者が大の音楽好きであることが関係しています。

答え:② 洋楽のバンド名や曲名 洋楽のバンド名・曲名・アルバム名が数多く使われている。

Q22. 「キラークイーン」の名前の元ネタになったバンドは？

- ① クイーン
- ② ザ・キラーズ
- ③ キッス

ヒント:イギリスの伝説的ロックバンド。同名の曲もあります。

答え:① クイーン 英国のロックバンド「クイーン」の楽曲名が由来。

Q23. 「クレイジー・ダイヤモンド」の元ネタになった曲を演奏したバンドは？

- ① レッド・ツェッペリン
- ② ザ・ビートルズ
- ③ ピンク・フロイド

ヒント:「エコーズ」も同じバンドの曲名です。

答え:③ ピンク・フロイド ピンク・フロイド。第4部には同バンド由来の名前が複数ある。

Q24. DI0のザ・ワールドが時を止められる最大の長さは？

- ① 約3秒
- ② 約9秒
- ③ 約30秒

ヒント:一桁の秒数です。意外と短い時間なのです。

答え:② 約9秒 最大でおよそ9秒。短いからこそ戦い方が問われる。

Q25. スタンドの矢の材料になったものは？

- ① 火山の岩
- ② 古代の生き物の骨
- ③ 隕石

ヒント:はるか昔、空から降ってきたものです。

答え:③ 隕石 大昔に落下した隕石から作られたと語られている。

Q26. 第3部の多くのスタンドが対応している占いのカードは？

- ① トランプ
- ② タロットの大アルカナ
- ③ 花札

ヒント:「星」「戦車」「法皇」などの名前がついています。

答え:② タロットの大アルカナ タロットの大アルカナ。後半はエジプトの神々の名も登場。

Q27. キング・クリムゾンの副次能力「エピタフ」が見せてくれるものは？

- ① 相手の過去の記憶
- ② 相手の本心
- ③ 約10秒先の未来

ヒント:見えるだけで、避けられるとは限りません。

答え:③ 約10秒先の未来 およそ10秒先の未来が見える。消し飛ばす力と組み合う。

Q28. 第7部「スティール・ボール・ラン」のジョニィ・ジョースターのスタンド名は？

- ① タスク
- ② ファング
- ③ スパイク

ヒント:英語で「牙」を意味する言葉です。

答え:① タスク 爪を弾丸のように飛ばすスタンド。回転とともに進化する。

Q29. 第8部の主人公・東方定助のスタンド「ソフト&ウェット」が使うものは？

- ① 泥
- ② シャボン玉
- ③ 霧

ヒント:名前どおり、やわらかくて濡れているものです。

答え:② シャボン玉 シャボン玉を通じて対象から性質を「奪う」。

Q30. 作中で語られる有名な法則「スタンド使いは〇〇合う」の〇〇は？

- ① 争い
- ② 助け
- ③ ひかれ

ヒント:磁石のように、自然と出会ってしまうのです。

答え:③ ひかれ 「スタンド使いはひかれ合う」。出会いが物語を動かす。